

SPILLEREGLER

SPILLET INNEHOLDER

Spillebrett, 4 spillebrikker, spinner med plastpil, 4 Knerten-brikker og 24 flaskebrikker.

FORBEREDELSE

Spinneren og brikkene trykkes forsiktig ut av brikkeplatene. Plastpilen festes til spinneren ved å trykke det runde festet gjennom fra undersiden av papp-platen og så trykke pilen ned i festet fra oversiden. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på startfeltet. Spillerne får hver sin Knerten-brikke i samme farge som spillebrikken. Disse legges med bildet av den hele Knerten opp foran spillerne. Flaskebrikkene legges med flaskesiden opp utenfor spillebrettet. Yngste spiller begynner. Spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

SLIK SPILLER MAN

Spilleren snurrer pilen på spinneren. Symbolene har følgende betydning:

2 6 TALL – Spilleren får flytte det samme antall felter som tallet på viser. Spilleren flytter mot venstre og må fullføre hele terningkastet.

BUTIKKJENTENE – Spilleren flytter straks til feltet med det samme bildet på spillebrettet og legger så Knerten-brikken sin ved siden av bildet.



PRINSESSEN – Spilleren flytter straks til feltet med det samme bildet på spillebrettet og får ta tilbake Knerten-brikken fra butikkjentene.

EN BRUKKET KNERTEN – Spilleren må snu Knerten-brikken sin, slik at siden med den brukne Knerten vender opp. Hvis Knerten-brikken ligger hos butikkjentene, må spilleren allikevel snu brikken.



SNEKKEREN – Spilleren flytter straks til feltet med det samme bildet på spillebrettet og kan snu Knerten-brikken sin, slik at siden med den hele Knerten vender opp igjen.

LILLEBROR SOM PANTER FLASKER – Spilleren flytter straks til feltet med det samme bildet på spillebrettet og får pante flasken eller flaskene han har samlet. Se "Samle tomflasker" nedenfor. Spilleren snur flaskebrikkene, slik at myntsiden vender opp.



FAREN TIL LILLEBROR – Spilleren får straks flytte til et valgfritt felt på banen.



SAMLE TOMFLASKER

På spillebrettet er det ti felter med tomflasker. Hvis spilleren lander på et av disse, får han ta en flaskebrikke og legge den foran seg med flaskesiden vendt opp.

Spilleren kan aldri ha mer enn fem flasker foran seg. Lander han da på en flaske, skjer ingenting, og neste spiller fortsetter.

Hvis spilleren lander på et av hjørnefeltene, skjer det samme som hvis spilleren snurrer pilen på disse bildene på spinneren.



VINNER AV SPILLET

Spilleren som først har fem mynter og en hel Knerten foran seg, vinner spillet.

